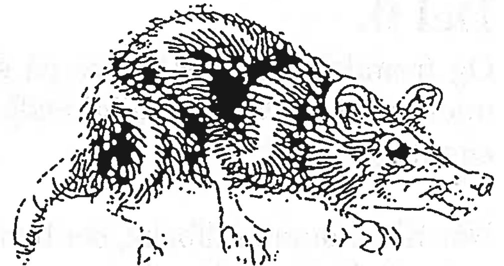
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ÅRES - *kun for medlemmer*



Nr. 104, onsdag 23. juni 1993

Redaksjonelt

Phobos kommer denne gang ut med et svært kort nummer. Grunnen er selvsagt Arcon 9, som altså finner sted fredag 25/6 - søndag 27/6. Tør vi anta at de fleste av våre lesere allerede hadde en svak anelse om det? Vi skal ikke trette dere med å skrive side opp og side ned om dette fortreffelige arrangementet. Bare kort nevne at at det ser ut til at årets arrangement kommer til å sprenge alle grenser og at du, som Ares medlem og leser av Phobos, har din del av æren for at Arcon allerede nå kan utropes til årets største og mest vellykete spillbegivenhet i Europa (eller tar vi feil, har DU ingen del av denne store ære - kommer du kanskje ikke på Arcon?). Ellers verdt å nevne er at ikke mindre enn to i Phobos-redaksjonen (begge også medlemmer i Arcon komiteen) er involvert i bryllup i helgen. Den ene skal gifte seg, den andre skal gifte bort en søster. La oss håpe at også disse arrangementene blir bortimot like vellyket som Arcon helt sikkert blir.



ARCON 9 stormer på!

Over 800 deltagere hittil, slår alle forventede prognoser!

Nærmere 1300 synes å være et realistisk tall, sier komiteen.

I gårsdagens pressemelding framla komiteen endelig påmeldingsinformasjonen til årets ARCON. Programkommisær Strandebø meddelte at på grunn av ca. en ukes forsinkelse er fristen for påmelding utsatt til 18. juni Årsaken skyldes i første rekke manglende etterretningsrapporter fra turneringsledelsene, men også logistiske problemer vedrørende flytting av stabshovedkvarteret fra Vika til Sandaker spilte inn.

Den viktigste nyheten var utvilsomt avsløringen om av Ullevål Skole er rekvirert til å huse de enorme troppestyrkene som vil bli skipet inn til til slagmarken. Da denne ligger innenfor skuddhold fra det primære mål, vil man ikke trenge mekaniserte styrker for å holde kommunikasjonslinjene åpne. Staben vil trenge forsterkninger på MP- og logistikkmannskaper, og oppfordrer frivillige til å melde seg hos sitt nærmeste hovedkvarter

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen

Del 9.

Og fremdeles kan det være på sin plass å understreke hvor virkelighetsfjernt dette egentlig er...

Når Kim kommer tilbake, ser han forbauset på kjæledyret, og de to barna som er opptatt med å klappe ham.
- Hva har dere gjort for å få ham til å finne seg i dette? spør Kim.
Kjæledyret bare maler høylytt til svar.
- Vel, jeg nevnte jo at vi kunne kjøpe et halsbånd til ham, svarer Sten Hugo, men jeg tror ikke det har noe med saken å gjøre...
- Å nå, så det er forklaringen, fastslår Kim, og setter seg ned.

Så varer det ikke lenge før HansO trekker fram Nucklear War.
- Hva med å ta en runde Nucklear War nå?
- Ja, svarer Erik, en anelse for skarpt i stemmen. Jeg vil være Itsy Bitsy Land!
- Det trekker vi om, svarer HansO, og gir seg til å stokke landene.
- Vil dere være med? spør Sten Hugo de to barna som er opptatt med å klappe kjæledyret. Eller vil dere heller se på først?
Barna bare nikker. De vil nok helst ikke være med, i hvert fall ikke med en gang. Dessuten har de sine foreldre å ta hensyn til.
- Skal vi se, da blir vi seks, fastslår Sten Hugo. Hvor mange befolkningskort skal vi ha da?

Som den dårlige taper det er, freser og spruter kjæledyret hver gang noen kaster en bombe på det. Men det hjelper ikke, han er den første som blir slått ut likevel.
Furtent legger han seg i fanget til jentungen, og prøver å forstyrre resten av spillet ved å male høylytt.

Fortsettes i neste nummer.

Hvordan skrive for Phobos

Herman Ellingsen

Denne gangen vil jeg prøve å skrive om de verktøyene som er tilgjengelig for den skrivelystne. Jeg sier ikke at et bidrag som ikke er laget i PageMaker, eller et tilsvarende system, vil bli avvist av oss. Phobos har tidligere utgitt stoff som var skrevet med kulepenn. Likevel er det slik at et pent utseende gjør at bidraget ditt blir lest.
Med kulepenn er det lett å oppnå et pent utseende. Det er bare å skrive med en pen håndskrift. Men med moderne datateknologi er det verre. Det er en grunn til at typografi fremdeles er en tre-årig fagutdanning, selv om ingen bruker blytyper i dag.
Etter at jeg kastet ut to tredjedeler av de skrifttypene jeg hadde, sitter jeg nå igjen med 175. Jeg vet at de fleste av disse er helt ubrukelige til å skrive teksten i en artikkel med. 173 av de tilgjengelige fontene er reservert for overskrifter, og andre spesielle bruksområder. Det er bare to skrifttyper jeg bruker til teksten i en artikkel. Denne skrifttypen heter Centurion Old (eller Old Century Schoolbook). Dessverre kan jeg ikke bruke den skrifttypen i WP, så som regel er jeg nødt til å bruke Pica, en helt grei, ordinær matriseskriver-font.
Nå krever ikke Phobos at du skal bruke en bestemt skrifttype, men jeg vil likevel anbefale deg å velge en utgave av Times eller Helvetica. De pleier å være greie.

Et annet problem er ord-rette-programmene. De kan være grei nok til sitt bruk, for eksempel har jeg nå vent meg nesten helt av med å skrive "kansje" (det skal være kanskje), selv om jeg fremdeles gjør en og annen feil. Men det er jo derfor vi har ordlisten der.
Ordliste-program finner stavefeil. De finner ikke bøyningsfeil, gramatiske feil, eller dårlig språk. Og det er mange feil i ordlisten. Men de hjelper. Min erfaring er at de klarer å luke ut to av tre feil.

PLAY BY MAIL

QUEST

Det er lenge siden vi har skrevet noe om "play by mail" (pbm) spill. Derfor passer det bra å skrive noen få ord nå som vi nettopp har fått tilsendt introduksjonstilbud fra gode gamle KJC GAMES på deres nye spill QUEST. Vi husker alle (de av oss som deltok) gode (og etterhvert gamle) dager med Crassimoffs World, It's a Crime, Capitol osv. Vi skal ikke skrive mer om Quest enn at det er et fantasy rollespill, med de begrensninger som et computer pbm rollespill helt naturlig vil ha. Pbm spill er gøy, men det koster penger. £ 1,75 pr runde + porto virker ikke dyrt, men det blir jo penger av det hvis spillet drar ut i det uendelige.

Each character arrives with enough rations for several turns and 250 gold pieces. The remaining 9 orders remaining on your *Turncard* can be used to purchase some weapons and armour for your characters. They will automatically equip themselves with it. Look at the Armoury (below) to see what is on sale (much more will become available as the game progresses).

PRIEST
Priests are the servants of the Gods and their service is rewarded with the ability to perform miracles. The nature of these miracles will be determined by the god, or gods that the priest serves.

FIGHTER
Fighters are skilled in combat and handle all kinds of weapons without difficulty. Toughness is an important attribute for a fighter but awareness can also be useful, especially when using missile weapons.

	FIGHTER	MAGE	THIEF	[illegible]
HUMAN	17	18	19	[illegible]
ELF	21	22	23	[illegible]
DWARF	25	26	27	[illegible]
HALFBLOOD	29	30	31	[illegible]

(remember, you can only choose one of each for now!)

THIEF
No surprises here. The thief is the cat burglar, pickpocket and locksmith all rolled into one. Good awareness is a vital attribute for characters of this class. Thieves tend to be good with missile weapons.

MAGE
Mages begin knowing just a few simple spells but as the game progresses they can learn many more through research, experiment and experience. All weapons are difficult to master although there are no restrictions on armour or weapons used.

Look at the selection of items available from the Armoury (right) and decide how you wish to equip your characters. To choose your equipment, write the order in the following way -
(B) (Char no or 99) (Zero) (Item No)
For example Merlin, (our first character) wants to buy leather armour as mages are weak defensively, so write [B 1 0 151]. If you wish everybody in the party to buy the same item, use 99 for the character number.

You may like to buy the town news sheet, item no 620 from the local shop at a cost of 1 gold piece. To have character 2 (Nik Fings) buy it write [B 2 0 620].

Once you have completed the *Turncard*, drop it in the post and we will send you your own personalised results sheet by return. This will give you a complete list of items available from the Armoury and the shops in your starting town and a view of the surrounding countryside. It will also give a full list of your characters' individual statistics and description of the spells that your priests and mages can cast.

Armoury - Price List

Item	Item No	Gold
Cloth Armour	150	80
Leather Armour	151	160
Helmet	159	10
Small Shield	160	25
Dagger	102	20
Short Sword	103	50
Mace	110	50
Axe	119	40
Short Bow	111	20
Light Crossbow	113	40
Sling	118	5

Here is your FREE introduction to the award winning game *QUEST*, normal cost £2.50 You can begin NOW!

QUEST is a computer moderated game played by post. Why would you want to play a game by post? PBM (Play By Mail) games are very sophisticated. They are easy to learn but grow in complexity as you play. You can test your judgement and skills against hundreds of other players in the same game!

HOW DOES IT WORK?
Send in the attached FREE Turncard using the FREEPOST address and we will enter your instructions into the game. We will then mail back to you a printout giving details of your opening position, a complete rulebook detailing the full range of orders and a new *Turncard*. You can then work out your next set of orders and mail it back to us. This process is repeated for as long as you wish to continue playing.



KJC Games
The Brightest, the Best.
The World's Biggest PBM Company.

HOW MUCH WILL IT COST?
Each turn costs a fee of £1.75 but your first three are free. There is no obligation to continue after your free trial has finished, and if you do you may stop at any time.

WHAT'S SO SPECIAL ABOUT *QUEST* PBM?
- Hundreds of players to interact with
- Detailed graphic maps each turn
- Thousands of monsters to fight
- Laser printed turn results
- Free Player produced newsletter.
- Vast multi-level dungeons to explore
- Fight powerful gods to worship
- Powerful spells and miracles to learn
- Hundreds of items to buy and sell



Navala Lady of Fortune

You think you would like to give *QUEST* a try? Right the first thing to do is to choose a natty name for your party. Try to think of a name which is both original and pertinent, such as Iron Maidens or Waylanders. Your party name can be up to 20 characters long, so "Bimbos with Chainsaws" is out. Enter your name on the Turncard.

Next choose six characters to form your new group. There are four different races and four professions. You can choose any combination of the races and professions and we recommend at least one from each profession but each combination must be different ie Elf Fighter, Human Mage but not two Dwarf Priests. Give each character a name (up to 20 characters).

The order you pick your characters determines their eventual character number. To choose a human mage called "Merlin" who's to be your group leader enter [X 18 Merlin] - in order 1 of your Turncard. For your second character you could enter - [X 23 Nik Fings] - which would give you an Elven Thief.



HUMANS
Humans make up the majority of the population of civilised Kharne and have the widest range of abilities. They are also the most adaptable of the adventuring races and although they have no great advantages in any field, nor do they have any special weaknesses.

DWARVES
Short and stocky, but immensely strong, dwarves are tough as old boots and always ready for a good fight. Their short stature makes it difficult for them to use certain weapons, such as great-swords and long bows.

ELVES
These tall graceful beings are by far the most intelligent of the adventuring races. Their keen eyes and steady nerves make them very accurate with missile weapons but they are less hardy than other races and this can put them at a disadvantage in melee combat.

HALFBLOODS
These are the mongrels of Kharne, usually the offspring of human and Orc, or human and goblin matings. They are ugly, mean and have definite evil tendencies. Halfbloods have excellent reflexes and awareness. Watching your back is a necessity for survival in halfblood company.

Den følgende artikkel kan kanskje virke noe "på kanten" i et bladO som Phobos. Stort sett driver vi med en helt annen type spill enn det her er snakk om. Når vi likevel velger å trykke den så er det for å minne våre kjære lesere på at spillegalskap kan ta andre former enn de vi i vårt miljø vanligvis tenker på.

De satser alt



SPILLEGALSKAP

en mangelsykdom

Nå har forskerne funnet fram til spilledjevelen. Han holder til i hjernen, og tukler med et av nervesystemets signalsubstanser. Psykiatrisk forskning har vist hvordan djevelskapen blir til.

Tekst: Nils Petter Thuesen
Foto: NPS

Patologisk spillegalskap kalles det når en person plutselig begynner å satse ikke bare lomma, men også sparekontoen og hytta, for å spille høyt. Midlene forsvinner ved pokerbordet, ruletten eller på veddeløpsbanen. Spillegalskap kan opptre når som helst i livet, hos personer man ikke skulle tro det om. Det er eksempler på 70-åringer som har spilt bort alt vedkommende eier og har, for første (og kanskje siste) gang i livet. Og årsaken er ikke akutt senilitet. For spilledjevelen kjenner ingen aldersgrenser.

Det er når trafikken med stoffet noradrenalin mellom nervecellene er gått i stå, at en person kan bli virkelig spillegal. Høyt spill er følgelig et medisinsk problem. Storspilleren søker spenning og opphisselse ved spillebordet eller på travbanen for å erstatte mangelen på et kjemisk stoff i hjernen. Dette viser forskningen til finskfødte *Markku Linnoila* og amerikaneren *Alec Roy*.

Kjemiske analyser av ryggmargsvæske og urin hos spillegale personer viste i samtlige tilfeller et abnormt lavt innhold av noradrenalin i hjernen, og dermed var de to psykiaterne kommet på sporet av årsaken til spillegalskap.

Noradrenalin er nødvendig for det psykiske velbefinnendet. Utsondringen av stoffet øker ved stress og opphisselse. Er det for lite noradrenalin, eller stoffet ikke fungerer normalt hos en person, kan det føre til at vedkommende helt ubevisst forsøker å kompensere for mangelen ved å ta helt unødvendige risikoer. Det er dette kroniske spillere i realiteten gjør, mener Linnoila og Roy.

Det er ærlig tale når de spillesugne sier at de ikke spiller for pengenes skyld, men på grunn av spenningen. På grunn av lavt innhold av signalstoffer i nervesystemet kvikker det opp og setter fart i noradrenalinet når innsatsen ved spillebordet er høy og avgjørelsen kommer. Det samme gjelder mennesker som kompenserer ved å gå på line over Niagarafallene, klatrer fasader eller kjenner suget i magen under fritt fall før fallskjermen åpner seg.

Alec Roy mener at spillemani er å betrakte som en form for narkomani. Spill kan være avhengighetsdannende på linje med alkohol og narkotika. Det blir stadig vanskeligere å holde seg unna spill, og «dosene» — pengeinnsatsene — har en tendens til å bli stadig større.

Med andre ord har spillegalskapen å gjøre med en mangelsykdom som bør behandles. Men er det mulig? Vil man en dag kunne gi den spillegale noradrenalin-piller? Det er for tidlig å si, men nå som man har funnet årsaken til spillegalskap, har man i realiteten tatt det første skrittet i retning av en fremtidig behandling.

Man vet også at den spillegale lider av noe annet enn den mangelen på kontroll av egne impulser som karakteriserer pyromanen eller den kleptomane. Og folk som spiller av og til, trenger ikke mer behandling enn den som drikker et glass vin eller to hver lørdag. Det er ikke sykelig å more seg med litt bingo, flaxlotteri eller totospill slik de fleste av oss gjør. Her er det slett ingen feil på hjernekjemien. ●